

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF VIDEO ANIMASI PENGELOLAAN
SAMPAH ANORGANIK PADA KELAS V SDN 1 KANDIS**

Muhammad Khoirul Anan¹, Mega Kusuma Putri², Eni Heldayani³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

^{2,3}Pendidikan Geografi FKIP Universitas PGRI Palembang

¹mkhoirulanansmc@gmail.com, ²megakusumaputri@univpgri-palembang.ac.id,

³eniheldayani@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study uses the R&D (Research and Development) research method with ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) stages. Data collection techniques used in this study are observation and interviews conducted at the analysis stage, questionnaires and documentation conducted at the development and implementation stages. Data analysis techniques used are validity analysis, practicality analysis and effectiveness analysis of educational media. The subjects in this study were fifth-grade students of SDN 1 Kandis and the object to be studied was animated video educational media on inorganic waste management. The results of the study showed that the validation test of educational media by three experts in the fields of education and the environment obtained an average percentage score of 94.44% with a very valid category. At the stage of implementing animated video educational media in fifth grade, the average student response score was 91.05%, so the media was declared very practical. Furthermore, an effectiveness test was carried out which obtained an average score of 89.06%, from the results obtained, the animated video educational media was declared very effective. Based on the results obtained, it can be seen that the animated video educational media for inorganic waste management in grade V of SDN 1 Kandis is categorized as valid, practical, and effective for implementation in elementary schools. The animated video educational media can help students understand the material on inorganic waste management.

Keywords: Animated Video, Educational Media, Inorganik Waste, Waste Management.

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan tahapan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan wawancara yang dilakukan pada tahap *analysis*, angket dan dokumentasi yang dilakukan pada tahap *development* dan *implementation*. Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan media edukatif. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN 1 Kandis dan objek yang akan diteliti berupa media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji

validasi media edukatif oleh tiga ahli di bidang pendidikan dan lingkungan memperoleh skor persentase rata-rata sebesar 94,44% dengan kategori sangat valid. Pada tahap diterapkannya media edukatif video animasi di kelas V memperoleh skor rata-rata respon peserta didik sebesar 91,05%, sehingga media dinyatakan sangat praktis. Selanjutnya dilakukan uji keefektifan yang memperoleh skor rata-rata sebesar 89,06%, dari hasil yang didapat maka media edukatif video animasi dinyatakan sangat efektif. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat diketahui bahwa media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik pada kelas V SDN 1 Kandis dikategorikan valid, praktis dan efektif untuk diterapkan di sekolah dasar. Media edukatif video animasi dapat membantu peserta didik memahami materi tentang pengelolaan sampah anorganik.

Kata Kunci: Media Edukatif, Pengelolaan Sampah, Sampah Anorganik, Video Animasi.

A. Pendahuluan

Pada zaman digital sekarang membuat teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari banyak aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia Pendidikan (Fathuri et al., 2024, p. 448). Pemanfaatan teknologi tersebut tidak hanya membantu mempercepat akses terhadap informasi dan sumber belajar, tetapi juga mampu menciptakan proses pembelajaran lebih interaktif, inovatif, dan efektif. Penerapan teknologi dalam konteks pendidikan mampu mengoptimal efisiensi proses belajar mengajar (Panggabean et al., 2024, p. 1). Oleh karena itu, sangat penting agar teknologi digunakan dalam

proses pembelajaran di semua tingkatan pendidikan.

Teknologi diyakini sebagai alat yang berguna untuk membantu proses belajar mengajar dan sebagai sarana untuk meningkatkan pendidikan (Rozikin et al., 2024). Melalui teknologi guru dapat berinovasi dalam menentukan dan merancang media edukatif yang tepat sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Video animasi menjadi media edukatif berbasis teknologi yang dapat membuat materi yang abstrak agar mudah dimengerti oleh peserta didik (Arni et al., 2025, p. 2007). Penerapan video animasi dalam pembelajaran dapat menjadi sarana dalam penyampaian materi di kelas yang

lebih menarik karena mampu memvisualisasi konsep yang abstrak.

Video animasi menggabungkan suara dan gambar bergerak, sehingga termasuk dalam kategori media *audio visual* (Apriliani et al., 2024, p. 1073). Kombinasi ini membuat penyampaian informasi menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan jelas untuk dimengerti oleh peserta didik karena suara dapat memberikan penjelasan yang runtut, sementara visual bergerak membantu memvisualisasikan konsep secara konkret. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, berbagai konsep abstrak sering kali membutuhkan dukungan media baik agar peserta didik memahami materi secara lebih bermakna. Salah satu materi tersebut adalah pengelolaan sampah, yang menuntut adanya contoh visual yang relevan dengan aktivitas keseharian peserta didik.

Pengelolaan sampah merupakan proses mengubah sampah menjadi produk yang memiliki nilai ekonomi atau menjadi bahan yang tidak berdampak negatif terhadap lingkungan sekitar (Ariefahnoor et al., 2020, p. 19). Edukasi tentang pengelolaan sampah melalui aktivitas belajar di tingkat sekolah

dasar sangat penting untuk diterapkan agar dapat menanamkan sikap peduli lingkungan pada peserta didik, terutama pada pengelolaan sampah anorganik yang sering di jumpai di lingkungan sekolah dasar. Sampah anorganik termasuk dalam jenis sampah yang dapat didaur ulang, seperti besi, kaca, plastik, kertas, dan sebagainya (Amalia & Putri, 2021, p. 137). Pembelajaran tentang pengelolaan sampah anorganik sangat penting untuk diterapkan di sekolah dasar agar dapat membentuk karakter peserta didik yang peduli dengan lingkungan disekitar.

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari salah satu sekolah dasar yang ada di Ogan Komering Ilir, bahwa salah satu masalah yang ada di sekolah tersebut adalah kurangnya sikap peduli peserta didik terhadap lingkungan disekitar mereka, anak-anak masih sering membuang sembarangan sampah terutama sampah plastik yang sering mereka gunakan. Masalah yang sering ditemukan dalam pembelajaran disekolah adalah kurangnya ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran di kelas (Heldayani et al., 2021, p. 1502). Pada kegiatan belajar mengajar di kelas V di sekolah

dasar tersebut masih menggunakan media konvensional dalam pembelajaran, seperti buku teks dan media gambar. Kegiatan pembelajaran yang belum bervariasi menimbulkan kesulitan bagi peserta didik memahami materi Oh, Lingkunganku Jadi Rusak tentang pengelolaan sampah.

Fasilitas yang terdapat di sekolah ini cukup bagus untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Namun, pemanfaatan teknologi di sekolah ini masih terbilang kurang karena kurangnya ide baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga membuat keaktifan peserta didik dalam belajar menjadi berkurang. Pembelajaran bisa menjadi membosankan dan tidak bermanfaat tanpa adanya media belajar yang tepat (Anan et al., 2026, p. 136). Penggunaan media teknologi yang pernah digunakan di sekolah ini hanya berupa media PPT yang hanya dapat memperlihatkan materi tidak dengan penjelasan melalui *audio visual*, sehingga pada proses pembelajaran di kelas peserta didik cepat merasa bosan karena hanya mendengarkan guru dalam menjelaskan materi dan

mencatat materi tanpa melihat visualisasi secara langsung.

Berbagai penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan video animasi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik sekolah dasar, terutama mata pelajaran IPAS. Penggunaan video animasi dapat meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar (Arifah et al., 2025). Namun, sebagian besar penelitian tersebut belum secara khusus mengangkat tentang pengelolaan sampah anorganik yang menjadi permasalahan utama dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Media yang dihasilkan juga tidak memberikan contoh konkret dengan kebiasaan peserta didik yang membuat mereka belum bisa menerapkan materi yang sedang dipelajari di lingkungan sekitar mereka. Penelitian terdahulu yang membahas tentang pengelolaan sampah hanya menghasilkan media pembelajaran berbasis visual, sehingga peserta didik tidak dapat mendengarkan penjelasan melalui media tersebut. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara spesifik mengembangkan media edukatif berbasis video animasi tentang pengelolaan sampah

anorganik yang kontekstual dan mampu memancing rasa ingin tahu peserta didik sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media edukatif video animasi yang secara khusus membahas pengelolaan sampah anorganik berdasarkan keadaan dan karakter anak sekolah dasar. Media video animasi biasanya digunakan untuk menggambarkan peristiwa yang tidak terlihat secara langsung (Semara & Agung, 2021). Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mengintegrasikan contoh permasalahan sampah anorganik dan cara pengelolaan sampah anorganik yang dekat dengan kehidupan peserta didik agar mereka mampu menerapkan pengelolaan sampah anorganik di lingkungan sekitar mereka. Peneliti juga menggabungkan media *audio* dan *visual* pada video animasi yang dikembangkan, sehingga peserta didik dapat mendengarkan dan melihat secara langsung penjelasan tentang pengelolaan sampah anorganik dengan lebih menyenangkan dan menarik. Penggunaan media video animasi mampu membantu mencapai tujuan

pembelajaran bagi peserta didik (Anggrayni & Fransiska, 2023).

Melihat latar belakang permasalahan yang telah disebutkan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik yang berisi tentang pengertian sampah anorganik, permasalahan sampah anorganik dan pengelolaan sampah anorganik. Peneliti berharap penelitian dapat meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar dan menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik di dalam kelas (Suliyati et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan dengan judul “Pengembangan Media Edukatif Video Animasi Pengelolaan Sampah Anorganik Pada Kelas V SDN 1 Kandis”.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 1 Kandis yang berada di jalan raya Desa Kandis, Kecamatan Pampangan, Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI), Provinsi Sumater Selatan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian yaitu *Research and*

Development (R&D). Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan, menguji efektivitas produk yang sudah ada, dan menghasilkan ide produk baru (Sugiyono, 2022, p. 26). Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, kuesioner dengan skala Likert 4, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Model ADDIE, yang memiliki lima tahapan, digunakan dalam tahapan penelitian. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. **Analysis (Analisis)**

Pada tahap awal, peneliti akan menganalisis kebutuhan yang ada di SDN 1 Kandis untuk mengetahui proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang diterapkan guru di kelas V. Hal ini digunakan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar dibutuhkan di sekolah.

2. **Design (Desain)**

Setelah dilakukannya analisis, kemudian peneliti akan mendesain media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik pada kelas V sekolah dasar. Desain yang dirancang disesuaikan dengan

karakter peserta didik sekolah dasar. Rancangan media edukatif video animasi, dibuat menggunakan aplikasi canva dan kinemaster.

3. **Development (Pengembangan)**

Pada tahap selanjutnya setelah media edukatif video animasi dibuat, peneliti akan menguji kevalidan dari media edukatif yang dikembangkan. Uji kevalidan dilakukan oleh validator ahli di bidang pendidikan dan lingkungan. Setelah memperoleh data yang diperlukan, peneliti menggunakan rumus uji validitas di bawah ini untuk menganalisis data tersebut:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Presentase

X = Nilai yang diperoleh

xi = Banyak data

100%= Konstanta

Tabel 1 Kriteria Validasi Media

Persentase Skor	Kategori
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Tidak Layak
20%-40%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Arifah et al., 2025, hal.563)

4. **Implementation (Penerapan)**

Tahap implementasi merupakan proses uji coba dan penerapan media yang dikembangkan untuk mengetahui kepraktisan serta keefektifan media edukatif video animasi oleh peserta didik SDN 1 Kandis. Pada tahap ini dilakukan uji

coba media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik dalam kelompok kecil dan kelompok besar yang diterapkan di kelas V. Rumus untuk analisis uji kepraktisan dan keefektifan yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Persentase

f = Perolehan Skor

N = Skor Maksimum

100% = Bilangan tetap

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan Media

Persentase Skor	Kategori
86% - 100%	Sangat Praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	Cukup Praktis
<59%	Sangat Tidak Praktis

(Sumber: Suliyati *et al.*, 2023, hal.1149)

Tabel 3 Kriteria Keefektifan Media

Persentase Skor	Kategori
80% - 100%	Sangat Efektif
60% - 79%	Efektif
40% - 59%	Cukup Efektif
20% - 39%	Tidak Efektif
0% - 19%	Sangat Tidak Efektif

(Sumber: Sa, adah & Wahyu, 2022, hal.97)

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap akhir dalam penelitian ini peneliti akan melakukan evaluasi terkait media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik yang dikembangkan. Hasil dari evaluasi digunakan menganalisis kelebihan dan kurang setelah diterapkannya media edukatif video animasi di kelas V sekolah dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analysis (Analisis)

Berdasarkan data temuan yang diperoleh menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas V belum sepenuhnya menarik, dimana penggunaan media yang guru terapkan di dalam kelas masih dominan menggunakan media pembelajaran berbasis konvensional, padahal fasilitas yang ada di sekolah ini cukup baik untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Peserta didik akan cepat kehilangan minat dalam proses pembelajaran ketika media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, sehingga membuat mereka sulit untuk memahami materi yang sedang diajarkan. Salah satu tantangan yang dihadapi guru ketika menggunakan media pelajaran di kelas adalah keterbatasan waktu yang terkait dengan persiapan dan pembuatannya.

Temuan yang diperoleh juga menyatakan bahwa kurikulum yang digunakan di SDN 1 Kandis selama proses pembelajaran di kelas masih menggunakan kurikulum merdeka. Proses pembelajaran dalam kurikulum merdeka harus berpusat pada peserta didik, dan guru harus mampu

menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari siswa. Informasi yang diperoleh peneliti dari guru di SDN 1 Kandis menyatakan bahwa kebiasaan peserta didik yang sering membuang sampah sembarangan terutama sampah plastik yang sering mereka gunakan menjadi salah satu permasalahan yang sering dihadapi di sekolah ini.

Pada pembelajaran di kelas guru masih kesulitan dalam menerapkan media pembelajaran yang mampu menampilkan contoh pengelolaan sampah anorganik secara langsung, sehingga guru masih menggunakan penjelasan secara lisan pada materi ini. Hal ini membuat peserta didik tidak dapat melihat langsung dampak membuang sampah dan contoh pengelolaan sampah anorganik yang baik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menampilkan contoh secara langsung pengelolaan sampah anorganik yang dekat dengan kebiasaan peserta didik.

Berdasarkan analisis yang telah peneliti lakukan di SDN 1 Kandis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media edukatif yang mampu mengaitkan contoh materi

pelajaran dengan pengalaman peserta didik, penting untuk diterapkan pada materi pengelolaan sampah anorganik. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik pada sekolah dasar untuk mempermudah peserta didik memahami mengenai materi yang dipelajari.

2. Design (Desain)

Desain media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik diperlihatkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Tampilan awal video animasi

Gambar di atas merupakan tampilan awal dari media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik. Pada bagian awal menampilkan judul media edukatif yang dikembangkan, petunjuk penggunaan, isi video animasi, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.



Gambar 2 Tampilan Pengertian dan contoh

Gambar di atas adalah contoh pengertian sampah anorganik yaitu sampah yang sulit untuk terurai secara alami. Selanjutnya dijelaskan contoh sampah anorganik seperti, botol plastik, kantong plastik, kaleng, dan kardus berlapis plastik.



Gambar 3 Tampilan Permasalahan Sampah

Gambar di atas merupakan contoh tampilan permasalahan sampah seperti, mencemari air, menyebabkan banjir, mencemari lingkungan dan menyebabkan penyakit.



Gambar 4 Tampilan Contoh Pengelolaan Sampah Anorganik

Gambar di atas merupakan penjelasan mengenai contoh pengelolaan sampah anorganik berdasarkan prinsip 3R (*reduce, reuse, dan recycle*).



Gambar 5 Tampilan Penutup

Gambar di atas adalah tampilan akhir video animasi yang menampilkan ajakan untuk tidak membuang sampah sembarangan, akses QR untuk masuk ke aplikasi quizizz dan Profil dari riwayat hidup pengembang media edukatif.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan, dimana dilakukan uji validasi media edukatif, sehingga media yang dihasilkan benar-benar valid dan layak untuk diterapkan di sekolah dasar. Uji validasi dilakukan oleh tiga para ahli di bidang pendidikan dan lingkungan. Hasil akhir media edukatif video animasi dapat dilihat pada aplikasi youtube atau melalui link atau scan QR yang ada di bawah ini.



<https://youtu.be/xY2xSdyGD3I?feature=shared>

Hasil validasi oleh ketiga validator bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4 Hasil Analisis Validasi Media

No	Validator	Total Skor	Persentase	Kategori
1	Validator 1	70	97,22%	Sangat Valid
2	Validator 2	69	95,83%	Sangat Valid
3	Validator 3	65	90,27%	Sangat Valid
Rata-rata			94,44%	Sangat Valid

(Sumber: Olah Data Peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil analisis validasi media edukatif pada tabel 4. 3 di atas menunjukkan bahwa nilai uji validasi yang didapat dari ketiga validator memperoleh skor rata-rata persentase 94,44% dengan kriteria sangat valid atau sangat layak untuk diterapkan disekolah dasar. Setelah melakukan validasi ketiga dan mendapatkan kategori sangat valid, selanjutnya peneliti dapat menerapkan media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik kepada peserta didik kelas V SDN 1 Kandis.

4. Implementation (Penerapan)

Tahap ini dilakukannya uji coba media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik dalam kelompok kecil dan kelompok besar. Peneliti menggunakan kuesioner dengan skala Likert 4 untuk melihat kepraktisan media edukatif video animasi yang dikembangkan. Setelah

peserta didik mengisi angket kepraktisan, selanjutnya peneliti menguji keefektifan media edukatif dengan memberikan tes soal dengan jumlah 10 soal menggunakan quizizz.

Penerapan media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik dalam kelompok kecil yang dilakukan pada Selasa, 31 Maret 2026 dan penerapan media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik dalam uji coba kelompok besar yang dilakukan pada Kamis, 2 April 2026 dengan peserta didik kelas V SDN 1 Kandis. Setelah dilakukan penerapan media edukatif video animasi dalam kelompok kecil dan kelompok besar, selanjutnya peneliti menganalisis angket uji kepraktisan. Hasil uji kepraktisan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 Hasil Uji Kepraktisan

Nama	Jumlah Skor	Kategori
Uji kelompok kecil (<i>Small Group Trial</i>)	92,36%	Sangat Valid
Kelompok Besar	89,75%	Sangat Valid
Nilai Persentase Rata-rata	91,05%	Sangat Valid

(Sumber: Olah Data Peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil analisis kepraktisan media edukatif pada tabel 4. 4 di atas memperlihatkan bahwa nilai persentase rata-rata angket uji kepraktisan memperoleh skor rata-rata persentase 91,05% dengan

kriteria sangat praktis. Setelah melakukan analisis uji kepraktisan dan menunjukkan hasil yang sangat praktis, selanjutnya peneliti melakukan analisis uji keefektifan media edukatif dengan menganalisis hasil kuis peserta didik yang dikerjakan menggunakan quizizz. Hasil analisis keefektifan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6 Hasil Uji Keefektifan		
Nama	Jumlah Skor	Kategori
Uji kelompok kecil (<i>Small Group Trial</i>)	90%	Sangat Valid
Kelompok Besar	88,12%	Sangat Valid
Nilai Persentase Rata-rata	89,06%	Sangat Valid

(Sumber: Olah Data Peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil analisis keefektifan media edukatif pada tabel 4. 5 di atas menunjukkan bahwa nilai persentase rata-rata peserta didik memperoleh skor rata-rata persentase 89,06% dengan kriteria sangat efektif. Hal ini memperlihatkan bahwa media edukatif video animasi mampu membantu peserta didik memahami materi pengelolaan sampah anorganik pada kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, media video edukatif animasi pengelolaan sampah anorganik di kelas V SD

sangat praktis dan efektif untuk diimplementasikan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan data yang telah didapat terdapat beberapa kelebihan dari media edukatif video animasi pengelolaan sampah yang telah dikembangkan.

- 1) Tampilan visual yang menarik, berwarna, dan bergerak membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran.
- 2) Materi yang abstrak seperti proses pengelolaan sampah anorganik dapat dijelaskan dengan lebih menarik dengan bantuan tampilan *visual* animasi dan penjelasan suara yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
- 3) Video animasi dapat digunakan secara berulang, yang mempermudah peserta didik untuk belajar dimana saja dan pada waktu kapan saja tanpa harus menunggu penjelasan dari guru.

Namun dibalik kelebihan media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik, terdapat pula kekurangan dari media edukatif ini salah satunya yaitu:

- 1) Tidak dapat diakses secara offline secara langsung karena untuk diakses secara offline guru atau

siswa harus mendownload terlebih dahulu video animasi agar dapat digunakan secara berulang.

- 2) Pembuatan media edukatif membutuhkan waktu yang banyak, serta keahlian dalam menggunakan aplikasi atau software edit video.
- 3) Media edukatif video animasi memerlukan fasilitas pendukung untuk menerapkan pembelajaran di dalam kelas, seperti laptop/handphone, internet, dan TV digital untuk mendapatkan hasil maksimal.
- 4) Media edukatif ini hanya dapat menampilkan tampilan *visual*, sehingga untuk membuat peserta didik merasakan secara langsung dampak membuang sampah sembarang guru dapat mengajak peserta didik ke lingkungan setelah menonton video animasi.

PEMBAHASAN

Media edukatif yang dikembangkan berupa video animasi pengelolaan sampah anorganik pada kelas V sekolah dasar. Media edukatif video animasi yang dihasilkan berbentuk animasi 2D yang mampu menampilkan contoh pengelolaan sampah anorganik secara langsung

kepada peserta didik melalui tampilan visual animasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Animasi yang ditampilkan berupa pengelolaan sampah anorganik dengan prinsip 3R yaitu *reduce*, *reuse*, dan *recycle*. Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran mampu memberikan gambaran secara langsung tentang materi yang dipelajari (Pratiwi & Kasrman, 2022, p. 7258).

Pengembangan media edukatif video animasi untuk peserta didik sekolah dasar ini merupakan langkah yang baik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pengelolaan sampah anorganik, sehingga mereka dapat menerapkan prinsip tersebut dilingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu, media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik ini dapat dijadikan solusi bagi guru dalam menjelaskan materi pengelolaan sampah anorganik di kelas. Melalui penjelasan menggunakan media video animasi, materi yang sulit untuk dipelajari akan menjadi jauh lebih sederhana untuk dimengerti peserta didik (Arni et al., 2025, p. 2017).

Adapun temuan penelitian menunjukkan adanya implikasi yang

cukup signifikan terhadap semangat dan keaktifan peserta didik khususnya pada materi pengelolaan sampah anorganik. Hal ini ditunjukkan dengan media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik yang mampu menyajikan materi secara lebih intraktif, menarik dan jelas. Pengalaman belajar di dunia nyata yang ditawarkan oleh media video animasi membuat peserta didik lebih mampu memahami mata pelajaran yang mereka pelajari. Peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik ketika disajikan secara sistematis dan menarik melalui media pembelajaran (Aztika & Fauziah, 2023, p. 121).

Peserta didik di SDN 1 Kandis memberikan respons positif terhadap penggunaan media edukatif video animasi tentang pengelolaan sampah anorganik di kelas V karena media tersebut meningkatkan minat dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dari hasil kuesioner respons peserta didik, yang menghasilkan skor rata-rata sebesar 91,05% yang menyatakan bahwa media edukatif video animasi dikategorikan sangat praktis. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang

dilakukan oleh (Arifah et al., 2025, p. 562) yang memperlihatkan bahwa penerapan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu, media edukatif video animasi juga mampu membantu peserta didik dalam memahami pengelolaan sampah anorganik dengan lebih mudah. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengerjakan soal kuis menggunakan quizizz yang memperoleh skor rata-rata 89,06% yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan dikategorikan sangat efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Anggrayni & Fransiska, 2023, p. 170) yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi di kelas dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran..

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik

dikategorikan sangat valid. Hal ini dikarenakan media edukatif berupa video animasi yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan, baik dari segi isi, tampilan, dan penyajian. Media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik juga dikategorikan sangat praktis. Hal ini dikarenakan media edukatif video animasi mudah untuk digunakan, efisien dalam penerapannya, serta dapat mempermudah peserta didik untuk belajar dimana saja dan pada waktu kapan saja, sehingga media yang dihasilkan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar mengenai pengelolaan sampah anorganik. Selain itu, media edukatif video animasi pengelolaan sampah anorganik dikategorikan sangat efektif. Hal ini dikarenakan media edukatif video animasi dapat membantu peserta didik memahami materi pengelolaan sampah anorganik dengan mudah, sehingga layak diterapkan sebagai media pembelajaran yang berdampak positif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., & Putri, M. K. (2021). Analisis Pengelolaan Sampah Anorganik di Sukawinatan Kota Palembang. *Jurnal Swarnabhumi*, 6(2), 134–142. <https://doi.org/10.31851/yq98sa19>
- Anan, M. K., Arni, Y., Nazidiq, A., Alfikri, D., & Abdillah, M. I. (2026). Pengembangan Media Intraktif Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Oh, Lingkunganku Jadi Rusak Kelas V Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 10(1), 134–145. <https://doi.org/10.36379/autentik.v10i1>
- Anggrayni, M., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169–179. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496>
- Apriliani, D. M., Harmawati, & Sa'diah, T. L. (2024). Effect of Animated Video Media on Creative Thinking in Elementary School IPAS (Natural and Social Sciences) Learning. *Journal of Education Method and Learning Strategy*, 2(03), 1071–1085. <https://doi.org/10.59653/jemls.v2i03.1128>
- Ariefahnoor, D., Hasanah, N., & Surya, A. (2020). Pengelolaan Sampah Desa Gudang Tengah Melalui Manajemen Bank Sampah. *JURNAL KACAPURI*, 3(1), 14–30. <http://dx.doi.org/10.31602/jk.v3i1.3594>
- Arifah, U., Lian, B., & Riyanti, H. (2025). Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 558–571.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.28667>
- Arni, Y., Anan, M. K., Wijaya, I., & Abdillah, M. I. (2025). Enhancing Elementary Science Learning: Development of Animated Video Media for Water Cycle Education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 2006–2020.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6786>
- Aztika, A. D., & Fauziah, N. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Stop Motion Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(6), 111–125.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3336>
- Fathuri, A., Miftachudin, & Muttaqin, M. F. (2024). Pengaruh Media Animasi Terhadap Pemahaman Pengelolaan Sampah Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Daarul Quran Internasional. *Concept and Communication*, 09(03), 301–316.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17294>
- Heldayani, E., Oktavia, M., & Asiyah, S. (2021). Implementation of Interactive Maps for Student Learning Outcomes. *Atlantis Press*, 565, 1502–1504.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210716.300>
- Panggabean, J. Z. Z., Januaripin, M., Husnita, L., Wulandari, T., Pureka, M. N. Y., Arsyati, A. M., ... Judijanti, L. (2024). *Teknologi Media Pembelajaran*. Yogyakarta.
- Pratiwi, N. I., & Kasriman. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 7257–7264.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>
- Rozikin, F., Heldayani, E., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Educational Game Berbasis Multimedia untuk Muatan Materi Kekayaan Budaya Indonesia pada Siswa SD N 14 Banyuasin 1. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 4(4), 4578–4594.
<https://doi.org/10.31004/innovativ.e.v4i4.12507>
- Sa, adah, R. N., & Wahyu. (2022). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Semara, P. T. A., & Agung, A. G. (2021). Pengembangan Video Animasi Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas IV. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(1), 99–107.
<https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32104>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: ALFABETA CV.
- Suliyati, S., Prastowo, S. B., & Sutomo, M. (2023). Pengembangan Video Animasi dengan Pendekatan Problem-Solving untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Paedagogy*, 10(4), 1146.
<https://doi.org/10.33394/jp.v10i4.8420>